SICHERHEITSHINWEISE

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten **"photosensitiven epileptischen Anfälle"** während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine,Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.

Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

Installation des Spiels 4
Laden des Spiels 4
Willkommen, Held! 5
Deine Aufgabe 5
Die Spielsteuerung 6
Spielbefehle 6
So wird gespielt 7
Start eines neuen Spiels 7
Die Level 8
Freigeschaltete Kreaturen 8
Der Spielbildschirm 10
LEGO-Zähler 12
Die TOA 14
TOA-Fähigkeiten 16
TOA-Upgrades 16
Kampf 16
Pickups 17
Bonusobjekte 18
Speichern und laden 19
Mitwirkende 20
Eingeschränkte Garantie 21

Installation des Spiels

- Vergewissere dich, dass dein Computer die auf der Verpackung des Spiels angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllt.
- Lege die BIONICLE Heroes-CD in das CD-ROM-/DVD-Laufwerk deines Computers ein. Das Spiel wird nun automatisch gestartet und es erscheint der Installationsbildschirm.

Wenn die Autoplay-Funktion deines Computers deaktiviert ist:

- Klicke im Startmenü auf den Eintrag "Arbeitsplatz" oder doppelklicke auf das gleichnamige Desktopsymbol.
- Doppelklicke im nun erscheinenden Fenster auf das Symbol deines CD-ROM-/DVD-Laufwerks, um den Installationsbildschirm aufzurufen. Wird dieser nicht eingeblendet, doppelklicke auf die Datei "Setup.exe".

Wenn du das Spiel noch nicht installiert hast, ist im Installationsbildschirm die Option "Installieren" verfügbar.

- Wähle "Installieren", um das Spiel zu installieren.
- Folge den Bildschirmanweisungen.

Laden des Spiels

- Lege die CD in das CD-ROM-/DVD-Laufwerk ein und wähle im Startmenü den Eintrag "Programme/Eidos/BIONICLE Heroes".

Willkommen, Held!

Die Insel Voya Nui. Du stehst am Strand am Fuße einer mächtigen Klippe und folgst einigen Fußspuren bis zu einer Gestalt, die im Sand zusammengebrochen ist. Als du dich näherst, hörst du in der Ferne ein tiefes Donnergrollen. Die erschöpfte Gestalt ist ein Matoran, der dich zunächst ängstlich, dann aber wissend, anblickt.

"Ich weiß, wer du bist. Du bist der Held", flüstert er.

Als du lächelst, findet der Matoran den Mut, dir die ganze Geschichte zu erzählen.

"Dieses Land wurde von den schrecklichen Piraka heimgesucht. Sie haben die Maske des Lebens gestohlen! Und da sie ihre wahre Macht nicht kennen, haben sie die Maske dazu missbraucht, alle Kreaturen dieser Insel ihrem Willen zu unterwerfen. Du bist der Held. Du musst die Piraka finden und vernichten. Erst dann kannst du die Maske bergen und Voya Nui den Frieden bringen. Hier ..."

Der Matoran greift in einen großen Beutel, der neben ihm liegt, und zieht eine prächtige TOA Inika-Maske hervor.

"Nutze die Macht der TOA Inika-Masken, um Voya Nui zu retten. Das ist deine Bestimmung!"

Deine Aufgabe

In BIONICLE Heroes schlüpfst du in die Rolle der heldenhaften TOA Inika und setzt ihre einzigartigen Fähigkeiten ein, um verschiedene Gegner in die Knie zu zwingen. Allerdings lauern auf der Insel unzählige gefährliche und aggressive BIONICLE-Kreaturen, die von den finsteren Piraka erschaffen wurden. Du musst also in den sechs Elementarzonen der Insel Horden von Gegnern besiegen, um die Piraka in die Knie zu zwingen und die Maske des Lebens zurückzuerobern. Erst dann kehrt auf Voya Nui wieder Frieden ein.

Du beziehst deine Macht aus den sechs Masken der TOA Inika, die in den verschiedenen Leveln verstreut sind. Sobald du eine Maske aufsetzt, gehen die Mächte und Fähigkeiten des entsprechenden TOA auf dich über. Und keine Sorge: Wenn dir deine Aufgabe einmal zu schwer erscheint, hilft dir das Spiel aus der Klemme.

BIONICLE Heroes schlägt dir immer die optimale Vorgehensweise vor. Dadurch weißt du immer, welchen TOA du in einer bestimmten Situation einsetzen solltest, und wie du einen sicheren Weg durch die verschiedenen Level findest.

Die Spielsteuerung

Spielbefehle

MENÜBEFEHLE

Option markieren	Pfeiltasten Unten/Oben
Einstellungen bearbeiten	Pfeiltasten Links/Rechts
Bestätigen	Linke Maustaste (LMT) oder Eingabe
Zurück	ESC

STEUERUNG

TOA vorwärts/rückwärts bewegen	Pfeiltasten Unten/Oben
TOA nach links/rechts bewegen	Pfeiltasten Links/Rechts
Schauen	Maus nach links, rechts, oben, unten bewegen
Waffe abfeuern	LMT
TOA wechseln	Mittlere Maustaste (MMT)
Elementarfähigkeit einsetzen	Rechte Maustaste (RMT)
Pause-Menü	ESC
Behälter-HUD	Strg rechts

Im Optionen-Menü kannst du die Steuerung jederzeit an deine Spielweise bzw. Ausrüstung anpassen.

Das Hauptmenü

Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, erscheint ein Menü mit folgenden Optionen:

Neues Spiel
Wähle diese Option, wenn du ein neues Spiel starten und zur Matoran-Enklave aufbrechen möchtest.

Spiel laden
Mit dieser Option kannst du ein gespeichertes Spiel laden. Dadurch kehrst du zur Matoran-Enklave zurück.

Optionen
Passe folgende Spieloptionen an deine Vorstellungen an:

- **Systemoptionen** *(Auflösung und Steuerungs-Konfiguration)*
- **SFX-Lautstärke** 0 bis 10
- **Musik-Lautstärke** 0 bis 10
- **Widescreen** Ein/Aus

Extras
Im Extras-Menü findest du folgende Optionen:

- Mitwirkende
- LEGO® *Star Wars*™ II: The Original Trilogy (Trailer)

Beenden
Verlasse das Spiel.

So wird gespielt

Dein Abenteuer beginnt in der Enklave der Matoran.

Diese liegt auf einer großen Zeremonienlichtung mit uralten Strukturen, Kammern, einem nützlichen Laden und dem nahe gelegenen Strand. Hierher kehrst du regelmäßig zurück, um deine Erfolge zu betrachten. Außerdem kannst du in der Enklave deinen TOA verbessern und einen Blick auf gesammelte und freigeschaltete Objekte werfen.

- Wähle im Hauptmenü die Option "Neues Spiel", um die Matoran-Enklave zu betreten.

Start eines neuen Spiels

Zu Beginn des Spiels stehst du auf dem Hauptplatz der Matoran-Enklave. Sieh dich in aller Ruhe um und nimm deine Umgebung genau unter die Lupe. Schließlich bekommst du hier im Laufe des Spiels viele nützliche und witzige Gegenstände. Werfen wir nun einen Blick auf die verschiedenen Einrichtungen der Matoran-Enklave:

Zonenauswahl-Kammer

Direkt vor dir führt eine lange Treppe hinunter in die Zonenauswahl-Kammer. Hier erwarten dich sechs furchterregende Piraka-Köpfe. Diese bewachen den Weg zu den Portalen, die zu den sechs Elementarzonen Voya Nuis führen. Wenn du weitergehst, gleitet der blaue Kopf nach oben und lässt dich eintreten.

Voya Nui ist in folgende Zonen unterteilt:

Hakanns Vulkan
In der vulkanischen Zone der Insel kannst du Höhlen, Grotten und Vulkanebenen erforschen.

Reidaks Wüste
In der Wüstenregion von Voya Nui kommt es in der Zitadelle der Insel zu zahlreichen Kämpfen.

Thoks Berg
In dieser Zone erwarten dich schroffe Klippen und eisige Gebirgspässe.

Vezoks Küste
Erforsche die Küstenregionen von Voya Nui.

Zaktans Dschungel
Diese Zone ist ein tropischer Dschungel mit dichten Urwäldern, verborgenen Tempeln, Wasserfällen und Baumdörfern.

Avaks Festung
Bahne dir einen Weg durch die düstere Festung der Piraka.

Start eines neuen Spiels:

1. Betrete den Zonen-Auswahlbereich, um das Tor zu Vezoks Küste zu öffnen.
2. Gehe durch das Tor zu den vier Level-Portalen der Zone. Zunächst ist nur das Level "Piraka-Bluff" verfügbar.
3. Gehe auf das aktive Portal zu und drücke die LMT, sobald das Maussymbol eingeblendet wird.

Die Level

Vor dem Start eines Levels erfährst du im Rahmen einer kurzen Einleitung, was dich erwartet. Hast du die drei Level einer Zone gemeistert, wird das Endgegner-Level freigeschaltet. In diesem musst du dem Piraka, der die jeweilige Zone beherrscht, gegenübertreten. Innerhalb einer Zone musst du die Level in der vorgegebenen Reihenfolge absolvieren. Hast du ein Level gemeistert, darfst du es jederzeit noch einmal spielen.

Am Anfang des Spiels ist nur eine Zone verfügbar. Im Laufe deines Abenteuers schaltest du weitere Zonen frei.

Zurück zur Matoran-Enklave

Wenn du zur Matoran-Enklave zurückkehren möchtest, wende dich im Zonen-Auswahlbereich der Treppe zu und gehe diese hinauf.

Der Laden

Wenn du ein neues Spiel startest, befindet sich hinter dir, am Hauptplatz der Matoran-Enklave, der Laden. Hier verkauft der Matoran, der dir deine TOA-Maske gegeben hat, nützliche Gegenstände. Hast du genug LEGO-Steine gesammelt, kannst du im Laden TOA-Upgrades und Tipps zum Spiel oder spezielle Bonusbereiche kaufen.

Einkaufen leicht gemacht:

- Gehe auf den Matoran zu, um einen Blick auf seine Waren zu werfen.
- Markiere mit den Pfeiltasten einen Gegenstand.
- Drücke LMT, um den Gegenstand zu kaufen.
- Drücke ESC, wenn du den Laden verlassen möchtest.

Einige im Laden erhältliche Gegenstände sind Konstractions.*

Diese erscheinen an verschiedenen Orten auf der Piraka-Spielwiese am Strand.

***Hinweis:** Ein aus mehreren LEGO-Steinen zusammengesetztes Objekt wird Konstraction genannt.*

Die Charakter-Schaukästen

Die Charakter-Schaukästen sind die Kammern entlang der geschwungenen Rampe der Zonenauswahl-Kammer.

Im Laufe deines Abenteuers findest du zwei Arten von Behältern, die du mitnehmen kannst. Eine Art von Behälter schaltet Kreaturen frei, die du in den Charakter-Schaukästen betrachten kannst. Insgesamt stehen dir drei Kammern für die freigeschalteten Bohrok, Visorak und Vahki zur Verfügung.

In der vierten Kammer (ganz rechts) werden die Unterbosse des Spiels zur Schau gestellt. Besiegst du (im ersten und dritten Level einer Zone) einen Unterboss, erscheint dieser mitsamt seinen Statistiken und Schlüsseldaten im vierten Schaukasten.

Besiegte Piraka

Besiegst du den Piraka einer Zone, wird dieser freigeschaltet und steht dir in der entsprechenden Zone ab sofort als spielbarer Charakter zur Verfügung. Besiegte Piraka vertreiben sich die Zeit am Piraka-Strand.

Der Trophäenraum

Der Trophäenraum befindet sich rechts neben deiner Startposition in der Matoran-Enklave. Gehst du die Treppe hinunter, kommst du in eine Kammer mit drei großen Bildschirmen. Denke daran, dass du deinen TOA in der Grotte nur mit den Pfeiltasten Links/Rechts steuern kannst.

Freigeschaltete BIONICLE-Pickups

Auf dem linken Bildschirm werden alle bereits freigeschalteten Pickups angezeigt. Pickups schaltest du frei, indem du in den verschiedenen Leveln spezielle Behälter einsammelst. Hast du eines der 100 Pickups des Spiels eingesammelt, wird es auf diesem Bildschirm angezeigt.

Freigeschaltete Kreaturen

Auf dem mittleren Bildschirm des Trophäenraums siehst du ein Raster mit 36 Feldern. Auf diesem werden die im Laufe des Spiels freigeschalteten Kreaturen sowie deren Statistiken und Fähigkeiten angezeigt.

- Markiere eine freigeschaltete Kreatur mit den Pfeiltasten und drücke die LMT, um einen Blick auf ihre Daten und ihre Geschichte zu werfen.
- Drücke ESC, wenn du die Grotte verlassen möchtest.

Mauer der Erfolge

Auf dem rechten Bildschirm des Tropäenraums erscheint die Mauer der Erfolge. Hier werden alle deine Erfolge während des Spiels aufgelistet. Darüber hinaus werden die Besten der Besten und wahre BIONICLE-Helden mit Medaillen und Sternen ausgezeichnet.

Möchtest du zur Matoran-Enklave zurückkehren, drücke ESC. Hat dein TOA die Grotte verlassen, kannst du ihn wieder wie gewohnt steuern.

Der Spielbildschirm

Nach dem Start eines Levels erscheint der Spielbildschirm. Damit du dich voll auf die Action konzentrieren kannst, haben wir im Spielbildschirm auf unnötigen Schnickschnack verzichtet. Trotzdem enthält er einige wichtige Informationen.

1. Helden-Aufladung
2. LEGO-Zähler
3. Gesundheitsleiste
4. TOA-Masken
5. Scanner
6. Gegner
7. Masken-Symbol
8. Richtungsanzeige

Helden-Aufladung

Hast du genug LEGO-Steine gesammelt, kannst du den Helden-Modus aktivieren und dich in den Goldenen TOA verwandeln. Dieser Balken zeigt den Ladezustand des Helden-Modus an. Ist der Balken voll, verwandelst du dich augenblicklich in den Goldenen TOA. Ist der Helden-Modus aktiv, erscheinen die Herzsymbole in goldener Farbe. Die Aktivierung des Helden-Modus löst eine Schockwelle aus, die alle Gegner in unmittelbarer Nähe vernichtet. Endet der Helden-Modus, hat der TOA wieder seine normalen Fähigkeiten. Du musst nun erneut LEGO-Steine sammeln, um den Helden-Modus aufzuladen. Deine LEGO-Stein-Kollektion bleibt übrigens in deinem Besitz, bis du sie im Laden investierst.

Goldene Konstractions

Einige goldene LEGO-Steine können nur von einem Goldenen TOA benutzt (oder zu Konstractions zusammengesetzt) werden.

Wenn du dich ihnen näherst, beginnt das Helden-Modus-Symbol zu blinken.

- Drücke die RMT, wenn du dazu aufgefordert wirst, um eine goldene Konstraction zu bauen.

Dadurch wird eine goldene Schockwelle ausgelöst, die allen Gegnern in Reichweite Schaden zufügt. Alle anderen KI-Kreaturen (mit Ausnahme der Bosse) erstarren für die Wirkungsdauer der goldenen Konstraction zu Eis. Die Aktivierung einer goldenen Konstraction kostet dich deine gesamte Helden-Energie.

Unverwundbarkeit

Der Goldene TOA kann durch die Angriffe seiner Gegner nicht verletzt werden.

Erhöhter Schaden

Der Goldene TOA verfügt über die Waffen aller anderen TOA und kann diese wie gewohnt wechseln. Allerdings verursacht er wesentlich mehr Schaden.

LEGO-Zähler

Der LEGO-Zähler zeigt die Zahl der bereits gesammelten LEGO-Steine an. Diese sind lose, in Gruppen oder in Form von Konstractions in allen Leveln verteilt. Konstractions musst du zerstören, damit du an die LEGO-Steine kommst. Wenn du Gegner besiegst, Konstractions baust oder LEGO-Konstractions aktivierst, erscheinen ebenfalls LEGO-Steine.

Laufe einfach über die Steine hinweg, um sie mitzunehmen. Die LEGO-Steine fliegen nun zum oberen Bildschirmrand und wandern auf dein LEGO-Stein-Konto. LEGO-Steine füllen deine Helden-Anzeige und ermöglichen dir den Kauf von Verbesserungen für deinen TOA.

Im Laufe des Spiels findest du folgende LEGO-Steine:

- **Silber –** Diese weit verbreiteten LEGO-Steine sind 10 Punkte wert.
- **Gold –** Für goldene LEGO-Steine bekommst du 50 Punkte.
- **Blau –** Diese überaus seltenen LEGO-Steine sind sage und schreibe 250 Punkte wert.

Gesundheitsleiste (Herzsymbole)

Die Herzsymbole zeigen die aktuelle Gesundheit des aktiven TOA an. Besiegst du bestimmte Gegner, bekommst du zusätzliche Herzen. Wirst du im Kampf verletzt, verlierst du einige Herzen. Hast du alle Herzen verbraucht, verlierst du die aktuelle TOA-Maske und nimmst automatisch die Gestalt des nächsten verfügbaren TOA an. Darüber hinaus kostet dich der Verlust einer TOA-Maske einige deiner sauer verdienten LEGO-Steine. Beschädigte Herzsymbole beginnen zu blinken.

Im Spiel sind einige goldene Herzen versteckt. Sammelst du eines dieser überaus seltenen Herzen ein, wird die Gesundheit deines TOA vollständig wiederhergestellt. Ist keine andere TOA-Maske verfügbar, musst du dich geschlagen geben und zum letzten Kontrollpunkt zurückkehren.

TOA-Masken

Die sechs TOA Inika beziehen ihre Macht aus den Masken, die du im Laufe des Spiels findest. Alle Masken, die du bereits zurückerobert hast, werden hier angezeigt. Die pulsierende Maske auf der rechten Seite steht für den derzeit aktiven TOA.

- Mit dem Mausrad kannst du die verschiedenen Masken durchschalten.

Sobald du eine Maske aufsetzt, gehen die Mächte und Fähigkeiten des entsprechenden TOA auf dich über. Büßt du während eines Kampfes alle deine Herzsymbole ein, verlierst du auch die jeweilige Maske und alle damit verbundenen Fähigkeiten. Glücklicherweise tauchen verlorene Masken an einer anderen Stelle des Levels wieder auf. Du musst nur deinen Scanner benutzen, um sie zu finden.

Scanner

Dein Scanner versorgt dich mit überaus wichtigen Informationen. Du befindest dich in der Mitte des Scanbereichs. Um dich herum werden die relativen Positionen deiner Gegner und Ziele angezeigt:

• **Gegner**	Rote Punkte
• **TOA-Maske**	Farbige Maskensymbole
• **Goldene Konstractions**	Goldgefüllte Kreise
• **Marschrichtung**	Pfeil

Ein weißer Kegel zeigt den Sichtbereich deines TOA an. Die Farben des Scanners sind vom aktuellen TOA abhängig. Darüber hinaus blinkt die aktive Maske auf der rechten Seite der Leiste, damit du stets weißt, welchen TOA du gerade spielst.

Die TOA

JALLER (Rot) – TOA Inika des Feuers

JALLER kann Lavaströme überqueren und ist in jedem Gelände der schnellste aller TOA. Allerdings solltest du Lavaströme nur überqueren, wenn du dazu aufgefordert wirst. JALLER ist eine gute Wahl, wenn du schnell einen bestimmten Ort erreichen möchtest. Darüber hinaus verfügt er über eine feurige Schnellfeuerwaffe.

HAHLI (Blau) – TOA Inika des Wassers

HAHLI ist die einzige TOA, der Wasser nichts ausmacht. Sie kann sogar Flüsse überqueren und Unterwasserpassagen überwinden. Während sie an Land relativ langsam ist, bewegt sie sich im Wasser außerordentlich schnell. Sie ist gut gepanzert und zieht mit einer Kurzstrecken-Strahlenwaffe in die Schlacht.

KONGU (Grün) - TOA Inika der Luft

KONGU kann springen. Drücke (wenn dazu aufgefordert) die RMT, um mit spektakulären Sprüngen schwer zugängliche Gebiete zu erreichen. KONGU bewegt sich wie kein Zweiter durch die Luft, ist gut gepanzert und sehr stark. Sein Kurzstrecken-Blaster hat eine gewisse Ladezeit.

MATORO (Weiß) - TOA Inika des Eises

MATORO ist der Fernkampfspezialist der sechs TOA Inika, da er weit entfernte Gegner mithilfe seiner Spezialfähigkeit neutralisieren kann. Drücke die RMT, um den Zoom zu benutzen. MATORO ist auf dem Boden SEHR LANGSAM und einer der schwächsten TOA. Seine mächtige Eiswaffe hat eine relativ lange Ladezeit.

HEWKII (Braun) - TOA Inika der Erde

HEWKII ist sehr praktisch veranlagt. Er kann Konstractions manipulieren und LEGO-Steine zusammensetzen oder zerlegen. Muss eine Maschine in Gang gesetzt werden, ist Hewkii der richtige Mann. Auch die Zerlegung von LEGO-Objekten zur Gewinnung von LEGO-Steinen ist ein Fall für diesen TOA.

HEWKII ist in der Lage, Brücken über Schluchten zu bauen oder Boote/Fahrzeuge zusammenzusetzen, die du dann vorübergehend benutzen kannst. An Land ist er einer der langsamsten TOA. Allerdings ist er schwer gepanzert und mit einem mächtigen Steinzertrümmerer bewaffnet

NUPARU (Schwarz) - TOA Inika des Steins

NUPARU ist der einzige TOA, der Felswände hinaufklettern kann. Nähere dich dazu einer geeigneten Klippe und drücke die RMT-Taste, wenn du dazu aufgefordert wirst. Du kannst dich auf Felswänden mit den gewohnten Bewegungsbefehlen bewegen. NUPARU ist zwar langsamer, dafür aber deutlich stärker als die anderen TOA. Er kann Energiekugeln beschwören, um diese über Hindernisse zu schleudern. Für den Nahkampf sind sie allerdings eher ungeeignet.

TOA-Fähigkeiten

JALLERS Fähigkeit: Fackel
HAHLIS Fähigkeit: Wasserschwall
KONGUS Fähigkeit: Windstoß
HEWKIIS Fähigkeit: Splitter
MATOROS Fähigkeit: Frost
NUPARUS Fähigkeit: Ausgrabung

TOA-Upgrades

Im Laden der Matoran-Enklave kannst du die sechs TOA mit Upgrades verbessern. Kaufe robustere Rüstungen, verbessere die Schussfrequenz und die Ladezeit deiner Waffen oder kaufe die Spezialfähigkeiten der einzelnen TOA.

Kampf

1 Gesundheitsanzeige des Gegners

2 Zielautomatik

1 Gesundheitsanzeige des Gegners

Alle Gegner und Objekte, auf die du feuerst, haben eine Gesundheitsanzeige, an der du den aktuellen Zustand deines Ziels ablesen kannst. Hat deine Waffe einen breiten Streuwinkel, erscheinen gelegentlich mehrere Gesundheitsanzeigen gleichzeitig. Fügst du einem feindlichen Ziel ausreichend Schaden zu, löst es sich mit einer Explosion in seine Bestandteile (also LEGO-Steine) auf.

2 Zielautomatik

Kommt es zum Kampf, visiert dein TOA Kreaturen oder Objekte in Blickrichtung automatisch an. Ist ein Ziel in Reichweite, schießt ein grüner Zielstrahl aus den Augen der Maske und visiert den nächsten Gegenstand oder Gegner im Sichtbereich deines TOA an.

Möchtest du das Ziel wechseln, schaue einfach in eine andere Richtung, um ein neues Ziel auszuwählen.

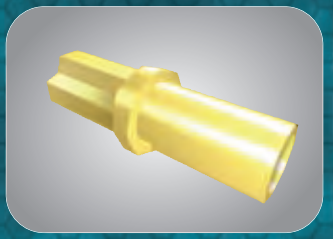
TOA wechseln

Die Wahl der richtigen Werkzeuge ist das A und O. Das gilt auch für Kämpfe: Entscheide dich stets für den in der jeweiligen Situation effektivsten TOA. Musst du schnell sein? Oder ist in einer Situation Stärke gefragt? Brauchst du für eine Aufgabe die Spezialfähigkeit eines bestimmten TOA, wird ein Symbol der entsprechenden TOA-Maske und der MMT eingeblendet.

- Benutze die MMT, um den TOA zu wechseln. Jetzt erscheint das RMT-Symbol.
- Drücke die RMT, um die Spezialfähigkeit einzusetzen.

Pickups

LEGO-Steine



LEGO-Steine sind lose, in Gruppen oder in Form von Konstractions zu finden. Konstractions musst du zerstören, damit du an die LEGO-Steine kommst. Laufe einfach über am Boden liegenden LEGO-Steine, um sie einzusammeln.

Achtung! Wartest du zu lange, verschwinden die LEGO-Steine. Einige Objekte oder Gegner kannst du aus sicherer Entfernung zerstören. Die entsprechenden LEGO-Steine werden anschließend deinem LEGO-Zähler gutgeschrieben.

Denke daran, dass du LEGO-Steine brauchst, um den Helden-Modus aufzuladen.

Suche daher überall nach Objekten, Kreaturen, LEGO-Konstractions, Truhen und anderen Objekten, die LEGO-Steine enthalten könnten. In einigen Abschnitten eines Levels musst du den Helden-Modus mehrmals in Folge aktivieren, um weiterzukommen. Vergewissere dich in diesen Fällen, dass du genug LEGO-Steine in petto hast, um den Helden-Modus ein zweites Mal aufzuladen.

Herzen (Bonusgesundheit)

Einige Gegner lassen Herzsymbole zurück, wenn du sie im Kampf besiegst. Wirst du selbst getroffen, verlierst du Herzen.

Bonusobjekte

BIONICLE-Pickups

Du kannst in den einzelnen Zonen 100 Objekte freischalten. Diese sind in goldenen Behältern versteckt (siehe unten). Alle freigeschalteten Objekte werden im Statusbildschirm beschrieben und im Trophäenraum ausgestellt.

Behälter

In allen Leveln gibt es eine begrenzte Zahl von BIONICLE-Behältern. Im Laufe deines Abenteuers erwarten dich zwei Arten von Behältern:

- **Silberne Behälter.** Diese Behälter sind in den meisten Leveln zu finden. Hast du fünf silberne Behälter eines Levels gesammelt, werden im Trophäenraum feindliche Kreaturen freigeschaltet.
- **Goldene Behälter.** Goldene Behälter schalten Masken frei. Diese werden ebenfalls im Trophäenraum vorgestellt.

Piraka

Besiegst du einen Piraka, wird dieser zu einem spielbaren Charakter, den du in der entsprechenden Zone einsetzen darfst.

Freies Spiel

Hast du ein Level gemeistert, kannst du es jederzeit noch einmal spielen, um neue Überraschungen, Belohnungen und Boni zu entdecken. Schließlich wirst du nur dann ein wahrer BIONICLE Hero, wenn du deine TOA-Fähigkeiten verbesserst, verborgene Charaktere freischaltest und die Welt immer und immer wieder erforschst. Im Freien Spiel kannst du zusätzliche LEGO-Steine sammeln und neu entdeckte geheime Bereiche untersuchen. Du wirst sehen: Es lohnt sich! Möchtest du ein Level im Freien Spiel starten, betrete es durch das Portal, durch das du es auch beim ersten Mal betreten hast.

Statusbildschirm

Hast du ein Level gemeistert, erscheint der Statusbildschirm. Dieser enthält folgende Informationen:

- Zahl der gesammelten Bonusobjekte
- Zahl deiner LEGO-Steine
- Freigeschaltete Erfolge

Drücke die LMT, wenn du zur Matoran-Enklave zurückkehren und dein Abenteuer fortsetzen möchtest.

Speichern und laden

Wenn du ein neues Spiel startest (oder den Speichervorgang an einem automatischen Speicherpunkt abbrichtst), wirst du aufgefordert, einen neuen Speicherplatz auszuwählen. Deine Fortschritte werden dann automatisch in diesem Speicherplatz gespeichert. Erscheint auf dem Bildschirm das Wort KONTROLLPUNKT, wird dein Fortschritt im aktuellen Level gespeichert. Wenn du ein Level abbrichst, gehen allerdings sämtliche Fortschritte verloren.

Laden eines gespeicherten Spiels:

- Wähle "Spiel laden".
- Wähle den gewünschten Spielstand aus.

Spiel unterbrechen

Drücke ESC, um das Spiel zu unterbrechen und das Pause-Menü mit folgenden Optionen einzublenden:

- **Spiel fortsetzen**
- **Optionen**
- **Beenden**
- **Zurück zu Windows**

Optionen

- **Systemoptionen**
- **SFX-Lautstärke 0-10**
- **Musik-Lautstärke 0-10**
- **Widescreen An/Aus**

Systemoptionen

Bearbeite die Grafikeinstellungen, ändere die Auflösung, bearbeite die Mausempfindlichkeit oder spiegle die Y-Achse.

- Auflösung
- Shader Version
- Texturen-Qualität
- Helligkeit
- Gamma
- Antialiasing
- Steuerung konfigurieren
- Y-Achse spiegeln
- Maus-Empfindlichkeit

Steuerung konfigurieren

Ändere die Tastenbelegung der Maus, der Tastatur und des Gamepads oder passe bestimmte Funktionen an deine bevorzugte Steuerung an.

Beenden

Beende das Spiel und kehre zum Startmenü zurück. Beendest du das Spiel während eines Levels, kehrst du zur Zonenauswahl-Kammer zurück.

Zurück zu Windows

MITWIRKENDE

Traveller's Tales

DIRECTOR
Jon Burton

HEAD OF PRODUCTION
Paul Flanagan

ASSISTANT PRODUCER
Kieran Gaynor

LEAD DESIGNER
Arthur Parsons

LEAD PROGRAMMER
Chris Stanforth

LEAD ARTIST
Michael Snowdon

BACKGOUND ART DIRECTION
David Hoye

LEAD ANIMATOR
Ed Cates

HEAD OF TECHNOLOGY
Dave Dootson

LEAD ENGINE PROGRAMMER
Alistair Crowe

DESIGN
Jon Burton
Arthur Parsons

GAME PROGRAMMING
Pete Akrill
Adam Clixby
Chris Payne
Gareth Richards
Richard Taylor
Duncan Walker

LEVEL ARTWORK
Rob Dickerson
Paul Dobson
Ian Hall
Dave Hoye
Andy Ingram
Dimitris Krokidis
Charles McNair
Mike Snowdon
Barry Thompson

CHARACTER ARTIST
Guy Avery

2D ARTWORK
Duncan Philpotts

EFFECTS ARTIST
Kenny Wood

ANIMATION
Ed Cates
Mark Crane
Matthew Maggs
Paul Munro

AUDIO ENGINEER
David Whittaker

ENGINE & TOOLS PROGRAMMING
Kay Chang
David Connell
Alistair Crowe
Ralph Ferneyhough
Chris Halliday
Roland Houghs
Paul Hunter
Steve Monks
Alan Murta
Richard Taylor

ADDITIONAL ANIMATION
Annika Barkhouse
David Brown
James Dawson
Colm Duggan
Phil Gray
Simon James
Duncan Kinnaird
Ross Norcross

QUALITY ASSURANCE
Jonathan Mayer

OFFICE MANAGER
Bev Deakin

SPECIAL THANKS TO
BzPower Reference
Binkmeister
Black Six
Screenguy
Bonesiii
OB.
Bohrokwill
TOA Tilius
Pekel
TOA Pilak Evolved

Sam, Ben and Helen Burton, Nic and Lily, Ruth Baines, Fiona, Emily and Peaches Stanforth, Chrissy and Lauren Edwards, Adrienne Payne, Trudy Ingham, Maria Lines, Elizabeth Holl, Emma and Oliver Taylor, Karen Phillpotts, Marilena Aspioti, Dan McCreadie, Mum and Shay, Sara Gray, Mark Pitcher, Sonia Chabouni and mum for cakes, Stacey Arnold, Jake, MossWood, Rusty and Lauren, Andrew and Jordan Dawson and Josh Shrouder, Adam Sweeney & Rob Cox for their help on work experience.

TT Games Publishing

Managing Director
Tom Stone

Development Director
Jonathan Smith

Producer
Nick Ricks

Marketing
Richard Earl

Buisness Development
Garry Edwards

Financial Controller
Mike Wyre

Sound Effects
Paul Weir, Earcom
www.earom.net

Music
Composed by Ian Livingstone, Courtesy of Tsunami Sounds Ltd. www.tsunami.co.uk

Additional Testing
Toby Smith
Sam Smith

Intro Movie
Think Tank Studios.
www.thinktankstudios.co.uk

LEGO Company

Michael Boland
Lena Dixen Højland
Bo Leervad Christensen

Eidos

Producer
Luke Valentine

Development Director
Darren Barnett

Development Manager
Lee Singleton

Creative Development Director
Patrick O'Luanaigh

Brand Manager
Alex Price

Head of Global Brand
Larry Sparks

Brands Controller
Fabien Rossini

Head of Support Services
Flavia Timiani

Support Services Coordinator
Julie Payne

QA Manager
Marc Titheridge

QA Supervisor
Ian Rowsell

QA Lead Technicians
Germaine Mendes
Tyrone O'Neill
Anthony Wicker
George Wright.

QA Technicians
Jason Claridge, Richard Edbury, David Haddon, Richard Acherki, Andrew Standen, Shams Wahid, Steve Inman, Matthew Poon

Localisation QA Supervisor
Arnaud Messager

Lead Localisation QA Technician
Laure Diet

Localisation QA Technicians
Arianna Pizzi, Augusto D'Apuzzo, Francisca Barceló Ávila, Pablo Trenado, Tobias Horch, Pedro Geppert, Edwige Béchet

Senior Localisation Manager
Monica Dalla Valle

Localisation Manager
Jan Buchner

Mastering Supervisor
Jason Walker

Mastering Engineer
Ray Mullen

Creative Manager
Quinton Luck

Senior Designer
Jodie Brock

Designer
Gary Blake

Manual
Alkis Alkiviades

Special Thanks
Jane Cavanagh
Bill Ennis
Rob Murphy
Anthony Price
Scott Dodkins

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

• Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.

• Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.

• Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.

• Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.

• Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen". Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

BIONICLE® game software © TT Games Publishing Ltd 2006. Developed by Traveller's Tales Ltd.
Published by Eidos and TT Games under license from the LEGO Group.
LEGO, the LEGO logo and BIONICLE® are trademarks of The LEGO Group. ©2006 The LEGO Group.
Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved.
LEGO, the LEGO logo and BIONICLE® are trademarks of The LEGO Group. ©2006 The LEGO Group.

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;

- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;

- den Kopierschutz umgehen;

- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;

- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;

- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;

- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;

- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;

- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;

- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.
Eidos Limited,
Wimbledon Bridge House,
1 Hartfield Road, Wimbledon, London SW19, 3RU

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen.
Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit
oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart.
Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:
Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:
Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:
http://www.eidoshelpline.de

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter:
http://techsupport.eidos.de

Informationen über Eidos erhalten Sie unter:
http://www.eidos.com

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline:	**0900-1-839 582**	(€1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)		
Technische Hotline:	**0900-1-839 572**	(€1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)		

ÖSTERREICH:

Spielerische Hotline:	**0900 - 400 895**	(€1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)		
Technische Hotline:	**0900 - 400 894**	(€1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)		

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline:	**0900 - 220 222**	(CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)		
Technische Hotline:	**0900 - 770 771**	(CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)		

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuches. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.

The PEGI age rating system:
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorias de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a secondo del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:

BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG

DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN

FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT

VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info